任天堂 ファミリーコンピュータ™

FAMICOM FAMILY



とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

ROCKMAN 3
Dr.ワイリーの最期!?

™

CAP-XU

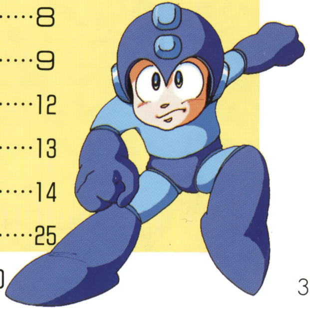
[ごあいさつ]

このたびはカプコン“ファミリーコンピュータカセット・ロックマン3（CAP-XU）”をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

【使用上の注意】

1. 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
2. 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
3. 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。また、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
4. 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
5. 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6. シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

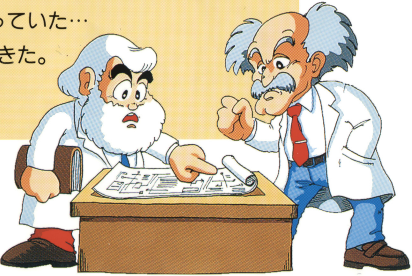
[もくじ]



［ストーリー］

●世界に平和が訪れていた。

Dr.ワイリーは改心し、Dr.ライトと共に巨大ロボット“γ”(ガンマ)の研究に力をそそいでいた。
“γ”……それは、Dr.ライトが長年夢みた、世界平和の為の巨大ロボットであった。
研究はほぼ完成し、残るは未知の惑星に散らばる８個のエネルギー元素を合成し、“γ”に与えるだけになっていた…
――しかし、各惑星に異変が起きた。
エネルギー元素を採掘していたロボット達が突然、狂いはじめたのだ!!ライト博士からの知らせを受けた“ロックマン”は、未知の惑星に向けて出発した――
新たな戦いの始まりである!!

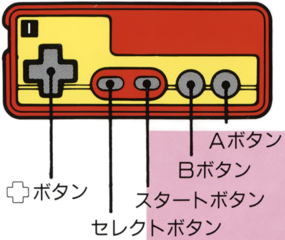


[コントローラー操作とスライディング]

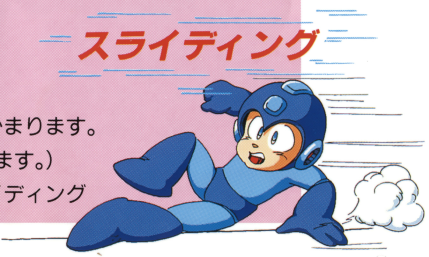
I コントローラー

※コントローラーIIは使用しません。

Aボタン——ジャンプ
Bボタン——攻撃
スタートボタン——武器セレクト表示のオープン及び決定



✚キーの上を押すと階段につかまります。
(Aボタンを押すと、手を放します。)
✚キーの下+Aボタン—スライディング



［ゲームスタート］

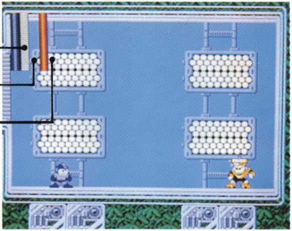


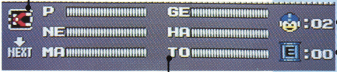
ゲームがスタートすると各ステージのボスキャラが8体表示されます。どのステージからでもスタートできますので、カーソルをキャラクターに合わせて、スタートボタンを押してください。

各ステージのボスを倒すごとにそのボスが使用していた武器が手に入ります。

[画面説明]

武器エネルギーゲージ
ライフエネルギーゲージ
敵エネルギーゲージ
(BOSSのみ)





武器表示
プレイヤー数
E缶数
武器表示エリア

〈コックピット〉

[武器のチェンジについて]



〈コックピット〉

BOSSを倒して取得した武器は、ゲーム中、スタートボタンで表示される武器表示エリアで選ぶ事が出きます。

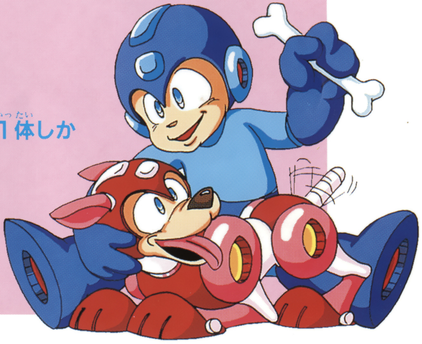
✚キーの上下左右で、使いたい武器のイニシャルを点滅させ、そのままスタートボタンで決定すればOK！

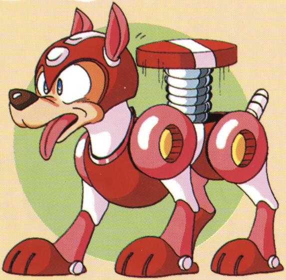
NEXTを選ぶと、武器表示エリア2面目が現われます。

[名犬ラッシュ!!]

ラッシュは、武器と同じ方法で３つの効果を選択できます。
ただし、最初に持っているのはラッシュ・コイルのみで、他の２つは特定の敵を倒さなければ取得できません。

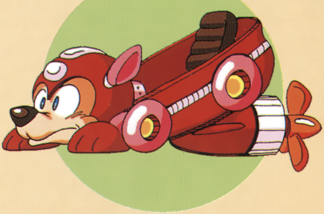
ラッシュは、画面内に１体しか出せません。





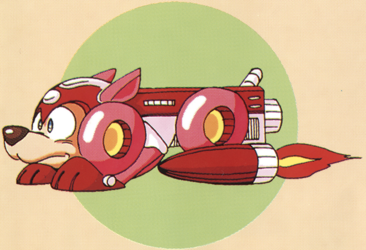
ラッシュコイル

初めから持っている機能。
上に乗る事で、大ジャンプができる。



ラッシュマリン

水の中を上下左右に泳ぐ事ができる。
陸上ではジャンプのみ。



ラッシュジェット

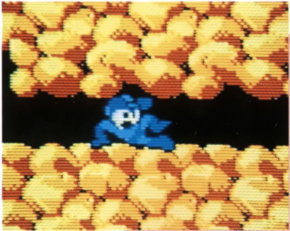
空中を自在に飛び回る。
エネルギー切れに注意!!

ラッシュマリンやラッシュジェットは、エネルギーの続く限り、移動を続ける事ができるんだ。
カットしたい時は、武器セレクトウインドーで違う武器を選ぶだけでOK!

(注意)

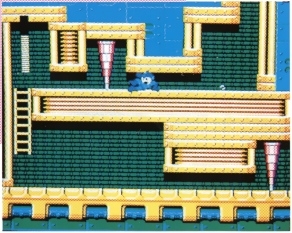
足場の無い所やダメージゾーンの上を移動中、ラッシュを解除すると、プレイヤーは下へ落ちてしまいます。注意してください。

[スライディングを使いこなせ!!]



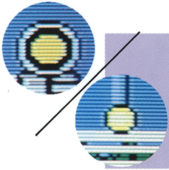
✚キーの下と、JUMPボタンで行うスライディングで、様々なピンチを切りぬけろ!!

素早く移動したり、敵の足元をかいくぐったり、応用性は、まだまだあるぞ!!



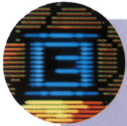
せまい通路などは、スライディング以外では、通れない!!

[アイテムについて]



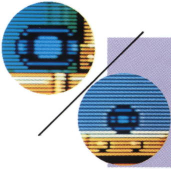
ライフエネルギー

プレイヤーのライフが回復します。



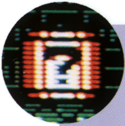
エネルギー缶

使用すると、ライフエネルギーが全て回復します。



武器エネルギー

武器のエネルギーが回復します。



?缶

射つと、前記6種のいずれかに変化します。



1UP

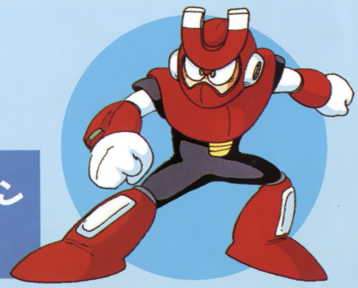
プレイヤーの数が1人増えます。

[ロックマン3に登場するキャラクター]

応募されたキャラクターは、一部、デザインや名前を変更してあります。ご了承ください。(敬称略)



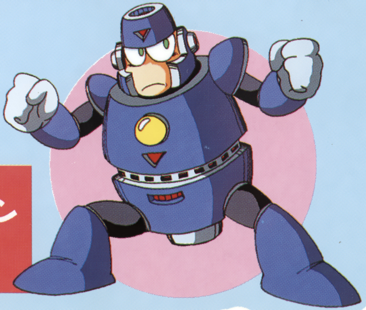
No.017
ニードルマン
大阪市東成区
赤塚 宣彦



No.018
マグネットマン
京都府城陽市
紀井 長



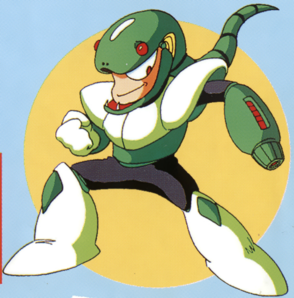
No.019
ジェミニマン
岐阜県各務原市
服部 嘉人



No.020
ハードマン
東京都中野区
小黒 一彦



No.021
タップマン
長野県松本市
近喰 康史



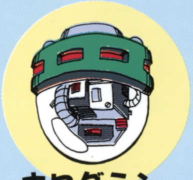
No.022
スネークマン
奈良県磯城郡
石谷 裕二郎



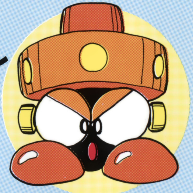
No.023
スパークマン
名古屋市東区
鈴木 広



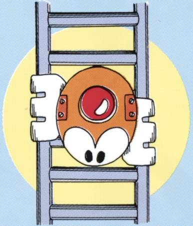
No.024
シャドーマン
神奈川県相模原市
吉田 拓峰



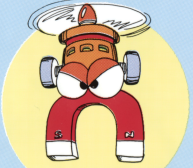
ホログラン



ニュー
ショットマン



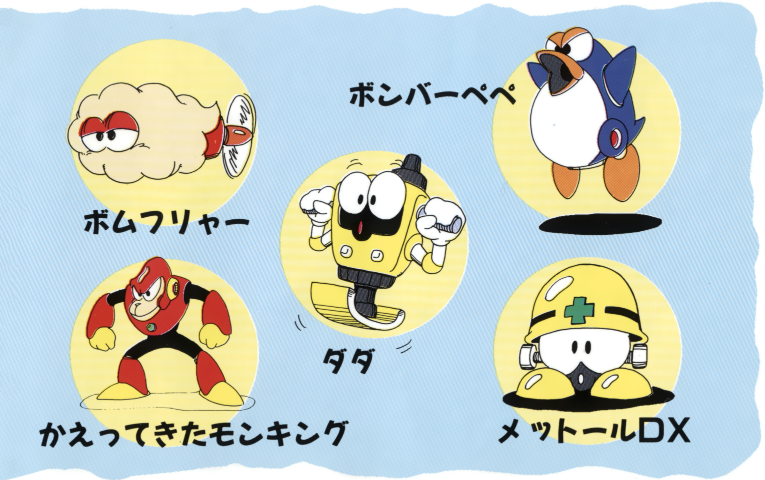
ジャマシィ



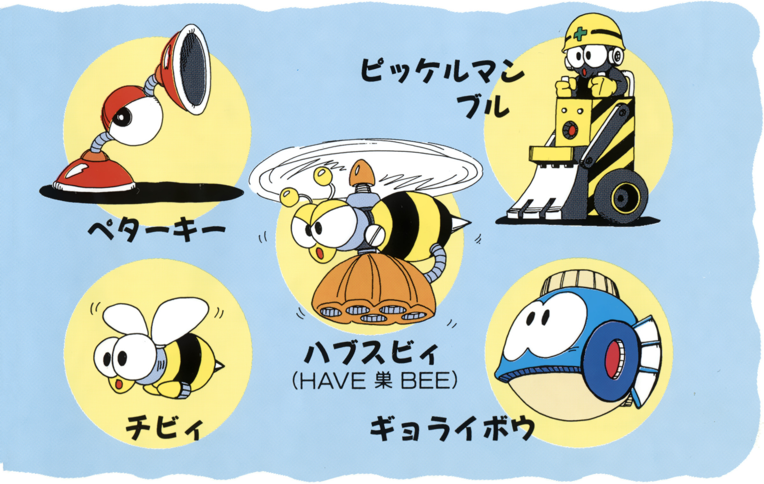
マグフライ

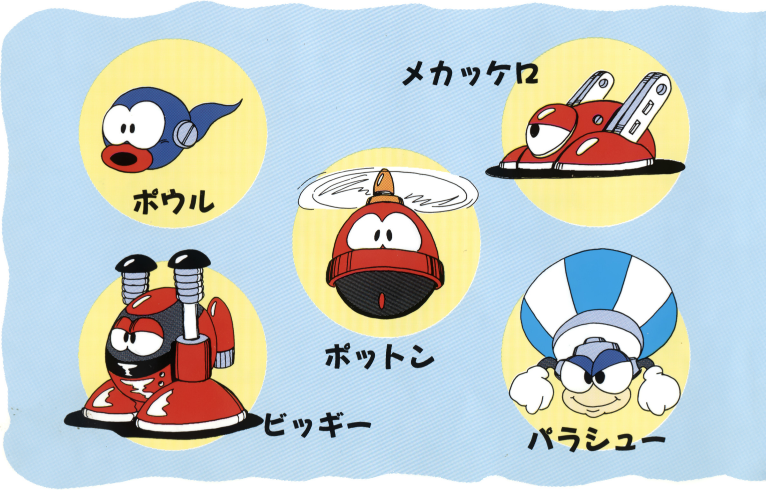


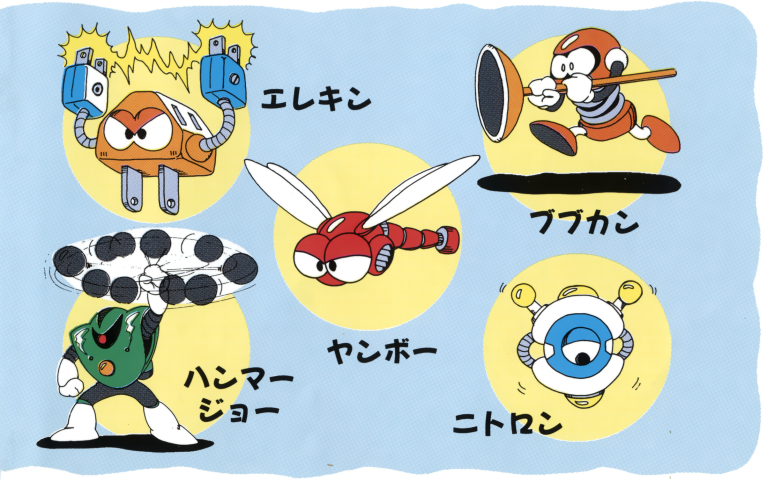
ウォーキングボム


ボンバーペペ
ボムフリャー
ダダ
かえってきたモンキング
メットールDX


ペンペン
メーカー
ジャイアント
スプリンガー
タマ
プチスネーキー
ビッグ
スネーキー


ペターキー
ピッケルマン
ブル
ハブスビィ
(HAVE 巣 BEE)
チビィ
ギョライボウ


ポウル
メカッケロ
ポットン
ビッギー
パラシュー


エレキン
ブブカン
ヤンボー
ハンマー
ジョー
ニトロン

謎の使者ブルース登場



No.??? ブルース

特定のステージ内でロックマンに戦いをいどむ謎の男「ブルース」。はたして彼は、敵か？味方か？

THE HISTORY OF ROCKMAN



「ロックマン」ストーリー

200X年、科学の進歩によって、人々は工業用の人型ロボットを生み出した。ロボットは24時間絶え間無く働き、人間以上の仕事をこなしていた。

ある日のこと、この工業用ロボットの第一人者であるライト（RIGHT）博士のところへ、緊急の情報が入った。

“博士の開発したロボット達が次々と暴れ出している！このままでは、ロボットに人間が支配されてしまう！”

ロボットが人間を支配するなんて!?……きっと悪の天才博士ワイリー（WILY）の仕業にちがいない！ライト博士の開発したロボットを改造し、ロボットの力で世界を我が物にしようと企んでいるのだ。

ライト博士は、いつも自分の息子のように可愛がっている家庭用ロボット“ロック”を呼んだ。そして、博士自身の手によって生まれたロボット6体の心臓部分を回収させるべく、ロックを戦闘用ロボット“ロックマン”として改造したのである！

行け、ロックマン！無事6体のロボットを回収するのだ！そして、ワイリー博士のロボット大工場を破壊し、平和を取り戻すのだ！

「ロックマン2」ストーリー

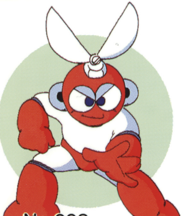
Dr.ライトの生み出した、スーパーロボット“ロックマン”によって、謎の天才科学者Dr.ワイリーの野望は阻止され、世界に平和が蘇った。
しかし、世界征服を夢見るDr.ワイリーは、前回の戦いで莫大な打撃を受けたにもかかわらず、再び“ロックマン”に新たな戦いを挑むべく、自らの手で造り上げた8体の強敵ロボットを送り出した……





「ロックマン」に登場したキャラクター

以下、Dr.ライト ナンバーズ



No.003
カットマン



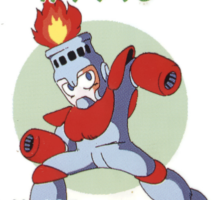
No.004
ガッツマン



No.005
アイスマン



No.006
ボンバーマン



No.007
ファイヤーマン



No.008
エレキマン

「ロックマン2」に登場したキャラクター

以下、Dr.ワイリー ナンバーズ



No.009 メタルマン

No.010 エアーマン

No.011 バブルマン

No.012 クイックマン

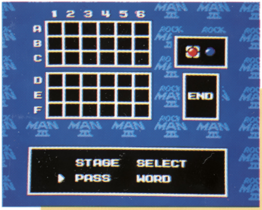
No.013 クラッシュマン

No.014 フラッシュマン

No.015 ヒートマン

No.016 ウッドマン

[パスワードについて]



ゲームオーバー、及びステージクリアー後に、写真の様なパスワード表が表示されます。各ステージのボスを倒して得た武器やアイテムは、この表に並んでいるチップの場所によって記憶されています。
（プレイヤー数は記憶されません。）

パスワードを入力する時は、まずチップの色をⒶボタンで決定し、置きたい場所へ、カーソルを合わせⒶボタンで置きます。

すでに置いてある所でⒶボタンを押すと取り除かれます。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたらおそれ入りますが、弊社まで御一報ください。
尚、ゲーム内容についてのお問い合わせにはおこたえできませんのでご了承ください。

株式会社カプコン®

本　　社　大阪市中央区大手通1-4-12 〒540
東京支店　東京都渋谷区広尾1－3－18 〒150
☎03(3440)5479
サービスセンター　松原市上田8丁目15－12 〒580

CAPCOM

